

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Afrila, D., & Yarmayani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(3), 539. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v18i3.521>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Ed Ke-2). PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>
- Anggraini, E., Faridah, A., & Yelfi, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(3), 91–96. <https://doi.org/10.24036/jptk.v2i3.5823>
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Arif, M. (2016). Penerapan teknologi game berhitung untuk meningkatkan kemampuan matematika pada siswa tingkat sekolah dasar. *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2561>
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>
- Arthur, R., Luthfiana, Y., & Musalamah, S. (2019). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Mekanika Bahan di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Educational Building*, 5(2), 38–44. <https://doi.org/10.24114/ebjptbs.v5i2%20DES.16084>
- Atikahani, V., Iriani, T., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Flashcard Mata Kuliah Teknolgi Beton Di Program Studi Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 7(2), 71–78. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.2>

- Azizah, S. (2014). Pengembangan Teknik Penilaian Categorizing Grid Untuk Melatih Kecakapan Menganalisis Pada Mata Kuliah Vocabulary I. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 167–190. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v8i2.469>
- Bhavikatti, S. S. (2011). *Structural Analysis-I* (Ed Ke-4). VIKAS.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dedi, R., Hendrayana, A. S., Erisyani, E., & Setiana, N. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar, Gaya Belajar, Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S1 Pgsd Masukan Sarjana Di Upbjj Ut Bandung. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(2), 163. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5139>
- Felisa, J. (2020). Penerapan Action Script pada Adobe Photoshop. *Media Informatika*, 19(2), 61–64. <https://doi.org/10.37595/mediainfo.v19i2.42>
- Fitrisia, R., & Janlinus, N. (2019). Komparasi Penggunaan Modul Cetak dengan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Kreativitas Siswa. *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 67–74. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.307>
- Ghali, A., & Neville, A. M. (2017). *Structural Analysis: A Unified Classical and Matrix Approach* (Ed ke-7). Taylor & Francis.
- Gulo, W., & Hardiwati, Y. (2002). *Metodologi Penelitian*. Grasindo.
- Hadi, S. P. I., Kuntjoro, T., Sumarni, S., Anwar, M. C., Widyawati, M. N., & Pujiastuti, R. S. E. (2017). the Development of E-Partograph Module As a Learning Platform for Midwifery Students: the Addie Model. *Belitung Nursing Journal*, 3(2), 148–156. <https://doi.org/10.33546/bnj.77>
- Haidir, & Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan dan Jenis*. KENCANA.
- Hamidi, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 109–130. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>
- Harahap, D. A., Nasution, W. N. A., & Nasution, S. M. (2019). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru Dengan Berbasis Tik (E-Modul Serta Camtasia Video) Di Sman 2. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Hasan, N., Soewarno, N., & Isnalita, I. (2019). Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Proses Pembelajaran dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Kajian Akuntansi*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.33603/jka.v3i1.2130>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan

- Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Belajar*. KENCANA.
- Kassimali, A. (2015). *Structural Analysis* (Ed ke-5). CENGAGE Learning.
- Khalfallah, S. (2018). *Structural Analysis 1: Statically Determined Structures*. ISTE.
- Kharistiani, E., & Aribowo, E. (2014). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Potensi Sma/smk Berbasis Web (Studi Kasus : Kabupaten Kebumen). *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), 712–720. <https://doi.org/10.12928/jstie.v2i1.2600>
- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kusnayat, A., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2)(Juni 2020), 153–165. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1987>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. KENCANA.
- Lallotra, B., & Singhal, D. (2017). State of the Art Report - A Comparative Study of Structural Analysis and Design Software - STAAD Pro, SAP-2000 & ETABS Software. *International Journal of Engineering and Technology*, 9(2), 1030–1043. <https://doi.org/10.21817/ijet/2017/v9i2/170902211>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. John Wiley & Sons, Inc.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Andriyanto (ed.)). Lakeisha.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori Dan Praktik* (A. Rikki (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukhlis, A. (2016). Peebandingan Perencanaan Portal Baja Dengan SAP2000 Dan ETABS. *Jurnal Teknik Sipil Dan Teknologi Konstruksi*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.35308/jts-utu.v2i2.346>

- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika* (Issue September). Permata Net. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.061>
- Ningrum, D. H., Made, K. I., & Redhana, I. W. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Inkuiri pada Pokok Bahasan Larutan Penyangga. *Wahana Matematika Dan Sains*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/wms.v10i1.12653>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nugraha, M., & Novari, A. F. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep IPA. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(2), 120–130. <https://doi.org/10.30653/003.201842.53>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran* (1st ed.). DEEPUBLISH.
- Panggabean, N. H., & Danis, A. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains* (J. Simartmata (ed.); First). Yayasan Kita Menulis.
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android* (1st ed.). Poliban Press.
- Prawijaya, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Sub Materi Pokok Pengukuran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(3), 7–16. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v5i3.9126>
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 113–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.102>
- Putra, A. D., Murtiani, & Gusnedi. (2017). Pembuatan Modul Interaktif Terintegrasi Guided Inquiry Menggunakan Aplikasi Course Lab Untuk Materi Usaha, Energi, Momentum Dan Impuls Pada Pembelajaran Fisika Sma Kelas X. *Pillar of Physics Education*, 10, 1–08. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i2.1569>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rahayu, C., & Festiyed. (2018). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Sma Berbasis Model Pembelajaran Generatif Dengan Pendekatan Open- Ended Problem Untuk Menstimulus Keterampilan Berpikir. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1a1>
- Rahma, A. A., & Mutiaz, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterlibatan Audiens dalam Belajar. *DESKOMVIS: Jurnal*

Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media, 1(1), 56–63.
<https://doi.org/10.38010/dkv.v1i1.7>

- Ramayani, R., & Sitompul, D. N. (2018). Pengaruh Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Putra Anda Binjai. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1).
<https://doi.org/10.30596/liabilities.v3i1.3653>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 : Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rifandi, R., Ahmad, D., & Gusteti, M. U. (2020). Praktikalitas Media Video Tutorial sebagai Suplemen Digital Learning pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial Biasa. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 4(1), 27–33.
<https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss1/436>
- Rosdiana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2), 143–148.
<https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.30651/else.v1i1.873>
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116.
<https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>
- Saputra, W., & Purnama, B. E. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(2), 60–67.
<https://doi.org/10.3112/speed.v4i2.865>
- Sari, S. A., & Sakdiah, H. (2016). The Development of Mind Mapping Media in Flood Material using ADDIE Model. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v10i1.3227>
- Sari, W., Jufrida, & Pathoni, H. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Atom dan Inti. *Jurnal EduFisika*, 02(01), 38–50. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v2i01.4041>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. DEEPUBLISH.
- Septian, D., Cari, C., & Sarwanto, S. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Pada Materi Alat Optik Menggunakan Flash dalam Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII. *INKUIRI: Jurnal*

- Pendidikan IPA*, 6(1), 45–60. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v6i1.17264>
- Setiawan, A. R., & Mufassaroh, A. Z. (2019). Menyusun Soal Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Biologi Topik Plantae dan Animalia. *BIOSEFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 4(1). <https://doi.org/10.23969/biosfer.v4i1.1484>
- Setyawan, A. A., & Wahyuni, P. (2019). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Statistika Pendidikan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 94–102. <https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4857>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Ed ke-5). PRENADAMEDIA GROUP.
- Simamora, R. H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan* (E. Tiar (ed.)). Buku Keperawatan EGC.
- Simanjuntak, B. R., & Budi, E. (2018). The Development of Web-based Instructional Media for Teaching Wave Physics on Android Mobile. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/1.04101>
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran* (Ed ke-2). CV PUSTAKA ABADI.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Pencak Silat. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1372>
- Syafruddin, M., Hakim, L., & Despa, D. (2014). Metode Regresi Linier Untuk Prediksi Kebutuhan Energi Listrik Jangka Panjang (Studi Kasus Provinsi Lampung). *Jurnal Informatika*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.1097/DBP.0b013e318165c100>
- Tampubolon, M. A. W., Arthur, R., & Daryati, D. (2017). Pengembangan E-Module Konstruksi Bangunan pada Kompetensi Dasar Menerapkan Spesifikasi dan Karakteristik Kayu. *Jurnal PenSil*, 6(2), 8. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i2.7241>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di Sma. *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 175–187.

<https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5230>

- Tohardi, A. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*. Tanjungpura University Press.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1344–1350. <https://doi.org/2502-471X>
- W, A. T., Sumarni, R. A., & Astuti, S. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pro CS6 untuk SMA pada Pokok Bahasan Kinematika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 9(1), 6. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v9i1.2307>
- Wahyuni, T. R., & Atun, S. (2019). Pengembangan Media Laboratorium Virtual Berbasis Inkuiri Materi Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(5), 674–686. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i5.12472>
- Waris, M., & Zamad, N. (2019). Hubungan Nilai Matematika Rekayasa Terhadap Nilai Analisa Struktur Mahasiswa Teknik Sipil Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal SAINTIFIK*, 5(1), 63–69. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v5i1.200>
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Vodep Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC : Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Wulandari, M. Y. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Drainase Perkotaan pada Prodi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta*. Universitas Negeri Jakarta.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Zinnurain, & Gafur, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi SMA/MA Dengan Materi Permintaan Dan Penawaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5204>
- Zulfiandry, R. (2018). Optimasi Kegiatan Pelatihan Menggunakan Metode Simulasi Monte Carlo (Studi Kasus Di Balai Latihan Kerja Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Provinsi Bengkulu. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(1), 113–119. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i1.252.113-119>
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATAKULIAH BIOTEKNOLOGI BERDASARKAN KEBUTUHAN DAN KARAKTER MAHASISWA UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v2i1.3368>